



Abril

**GAME • Muitos jogos e brincadeiras em Mario Party 6**

R\$ 8,95

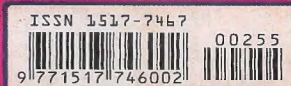
Ano 5

27/1/2005

Nº 255



Pega esta!



**HQ**  
Uma incrível aventura da família Pêra

**DEFESA ANIMAL**

As táticas secretas dos bichos para se livrar do perigo

**TURMA ALTO-ASTRAL**  
Veja por que alguns personagens da TV nunca perdem o pique e descubra como é importante manter o bom humor

www.**RECREIO**.com.br

**BRINCADEIRAS DE FÉRIAS**

Ganhe um **frisbee** e confira dicas para brincar



PORQUE É MÁGICO. PORQUE É ROYAL.



- 4  **Coisas legais de saber**
- 6  **Como anda seu humor?**  
Faça o teste para saber.
- 8  **Turma animada**  
Entenda como a galera da TV mantém o alto astral.
- 10  **Alegria é tudo de bom**  
Descubra por que o bom humor faz bem.
- 12  **Poções de felicidade**  
Receitas com ingredientes especiais.
- 14  **Craques na defesa**  
Veja como os animais se protegem.
- 16  **Jogos de praia**  
Dicas para brincar com seu frisbee.
- 19  **Festa no GameCube**  
Divirta-se com o Mario Party 6.
- 22  **Cadê?**
- 24  **Herói de verdade**  
Conheça Alexandre, o Grande.
- 26  **Gulosa, eu?**  
Saiba tudo sobre as plantas carnívoras.
- 28  **Enigma**  
Tente descobrir o nome das plantas.
- 29 **QUADRINHOS**
- 39  **Cena maluca**  
Entre num jardim cheio de surpresas.
- 40  **Seu espaço na RECREIO**
- 42  **Para rir**



## CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

### Revista RECREIO Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar  
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:  
recreio.abril@atleitor.com.br



### É POSSÍVEL SABER A IDADE DE UMA TARTARUGA PELO CASCO?

Sofia M. Serva, 11 anos  
São Paulo - SP

A observação de tartarugas em cativeiro mostra que seu casco cresce de acordo com a idade. Mas o ritmo de crescimento do casco quando estão livres na natureza varia e, por isso, é impossível saber com certeza o tempo de vida de um animal selvagem. Segundo especialistas, o que se sabe é que uma tartaruga com casco maior do que 90 centímetros já é adulta.

### DE ONDE VEM O SAL DO MAR?

Raíssa de Moraes Almeida, 9 anos  
Bueno Brandão - MG

O vento e a chuva desgastam as rochas, que contêm muitos tipos de sais. Com a ação das chuvas, esse material do solo aos poucos vai parar nos rios e depois se acumula nos oceanos. Com o calor, a água do mar evapora, mas os sais não. Eles se concentram na água, que fica bem salgada.



### QUEM FOI O PRIMEIRO MÁGICO DO MUNDO?

Priscila M. Guimarães, 10 anos  
São Paulo - SP

Não se sabe quando surgiram os mágicos. Mas o primeiro registro de um show de mágica foi feito pelos egípcios há cerca de 4.700 anos. O documento traz a descrição de apresentações de três mágicos para três faraós. O mais antigo deles chamava-se Dedi Sneferu e mostrou ao faraó Queops o truque de ressuscitar um ganso.

# POR QUE SENTIMOS UMA SENSÇÃO ESTRANHA NO ESTÔMAGO QUANDO DESCEMOS UMA RAMPA DE CARRO EM ALTA VELOCIDADE?

Bruna Rudolfo Faraco, 9 anos

Florianópolis - SC

Essa sensação é provocada pela adrenalina, uma substância que o corpo libera quando percebemos algum perigo. A adrenalina turbinava o organismo e nos prepara para fugir ou enfrentar uma ameaça. Assim, nossos músculos e cérebro trabalham rápido, o coração bate depressa, suamos e também podemos sentir "frio na barriga", que é resultado da contração dos músculos do abdome.

CONSULTORIA: BRUNO DE BARROS GIFFONI (biólogo do projeto Tamar), ENIO FINOCHI (historiador e professor de mágica), PROF. DR. PAULO CÉSAR BOGGIANI (Instituto de Geociências da USP), ELIE FISS (neumologista da Faculdade de Medicina do ABC) e ROGÉRIO TOLEDO JR. (gastroenterologista).  
FONTE: CIDRA - CENTRO DE INSTRUMENTAÇÃO, DOSIMETRIA E RADIOPROTEÇÃO - FFCLRP - USP

ILUSTRAÇÕES:  
FABIO MOON  
& GABRIEL BÄ



## COMO É TRANSMITIDA A GRIPE?

Guilherme W. Rentz  
Joinville - SC

A gripe é causada por um vírus chamado Influenza, que é transmitido por meio de gotas de saliva ou de secreção respiratória. Se alguém gripado fala, tosse ou espirra, está lançando o vírus no ar e outras pessoas podem ser contaminadas. A transmissão também pode ser feita por toalhas, lenços ou até por um aperto de mão.



## VOCÊ SABIA QUE...

Um museu em Viena ofereceu insetos fritos a seus visitantes? Essa foi a surpresa especial para os convidados que celebraram a inauguração da nova sala de insetos do Museu de História Natural em 2004. No cardápio tinha gafanhotos e bichos-da-seda.





# COMO ANDA O SEU HUMOR?

Responda às perguntas e descubra.

**1** Você se arruma para ir ao cinema e leva um banho de um carro que passa na rua. Qual sua reação?

- ☐ **A** Xinga o motorista e volta para casa.
- ☐ **B** Corre para se trocar e não perder o filme.
- ☐ **C** Fica bravo e volta para casa, pensando em pegar a próxima sessão.

**2** Depois de passar horas montando um quebra-cabeça, seu irmão, sem querer, desmonta tudo. Quanto tempo dura seu mau humor?

- ☐ **A** Só alguns minutos. Logo se esquece do que aconteceu.
- ☐ **B** Algumas horas, afinal, deu trabalho montar tudo.
- ☐ **C** Vários dias. Afinal, ele não podia ser tão distraído assim.

**3** Você combina de jogar videogame com um amigo, mas ele desmarca em cima da hora. Você:

- ☐ **A** Vai brincar com outra pessoa.
- ☐ **B** Decide jogar sozinho.
- ☐ **C** Fica emburrado.

**4** Se pede um CD para seu amigo secreto e ganha outro, você pensa:

- ☐ **A** Posso trocar.
- ☐ **B** Ninguém presta atenção no que falo...
- ☐ **C** Ih, acho que ele se enganou.

**5** Ao chegar à escola, você repara que colocou uma meia de cada cor. A turma cai na risada e você:

- ☐ **A** Fica furioso.
- ☐ **B** Fica meio sem graça.
- ☐ **C** Acha graça e mostra para todos a nova moda.

**6** Como você reage quando um amigo faz uma piada com você?

- ☐ **A** Ri junto com ele.
- ☐ **B** Não gosta muito, mas não reclama.
- ☐ **C** Fica dias sem falar com ele.

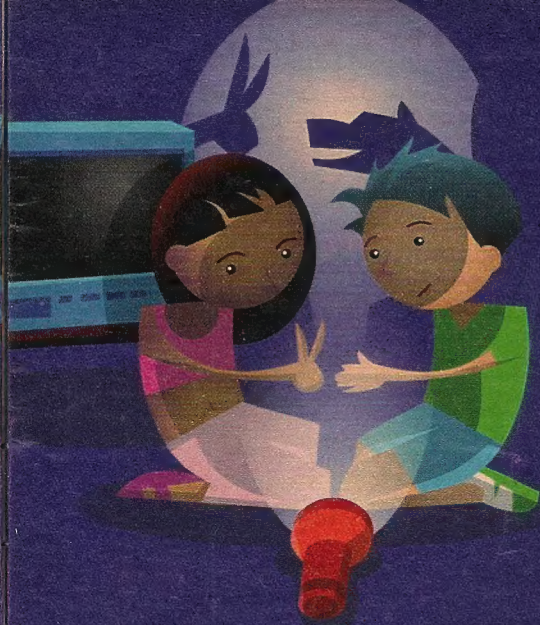
**7** Quando está se preparando para uma festa, você descobre que seu irmão já saiu com sua roupa predileta. O que faz?

- ☐ **A** Pega a roupa mais legal dele e vai para a festa.
- ☐ **B** Fica furioso, tranca seu armário e não vai à festa.
- ☐ **C** Fica bravo, mas acaba escolhendo outra roupa.

**8** Seu cachorro faz a maior sujeira no quintal. Você:

- ☐ **A** Briga com ele, mas sabe que ele não fez por mal.
- ☐ **B** Leva numa boa, já que ele não sabe o que faz.
- ☐ **C** Fica muito bravo e o deixa de castigo.





**9** Bem na hora em que seu desenho favorito vai começar, acaba a energia. Você:

- ☐ **A** Procura outra coisa para fazer.
- ☐ **B** Fica emburrado.
- ☐ **C** Na hora fica chateado, mas depois esquece.

**10** Como reage se chega da escola faminto e não encontra nada para comer?

- ☐ **A** Espera seus pais prepararem algo.
- ☐ **B** Reclama sem parar.
- ☐ **C** Vai para a cozinha inventar um lanche.

**11** Seu time de futebol perde e seus amigos ficam zoando você. Qual sua reação?

- ☐ **A** Fica nervoso e tem vontade de não sair de casa.
- ☐ **B** Não reclama, mas fica irritado.
- ☐ **C** Espera o time deles perder para dar o troco.

**12** Se está a caminho da praia com a turma e começa a chover, qual a sua reação?

- ☐ **A** Fica furioso e volta para casa.
- ☐ **B** Acha ruim, mas tenta pensar em outra coisa que vocês possam fazer juntos.
- ☐ **C** Nem liga. O importante é estar junto com os amigos.

## SOME SEUS PONTOS

1	A: 0	B: 2	C: 1
2	A: 2	B: 1	C: 0
3	A: 2	B: 1	C: 0
4	A: 2	B: 0	C: 1
5	A: 0	B: 1	C: 2
6	A: 2	B: 1	C: 0
7	A: 2	B: 0	C: 1
8	A: 1	B: 2	C: 0
9	A: 2	B: 0	C: 1
10	A: 1	B: 0	C: 2
11	A: 0	B: 1	C: 2
12	A: 0	B: 1	C: 2

## VEJA O RESULTADO

### DE 0 A 8 PONTOS

Pelo jeito, você anda muito mal-humorado ultimamente. Tente não levar as coisas tão a sério e procure ser mais gentil com todo mundo. Você vai se sentir melhor, se divertir mais, e a turma também vai gostar.

### DE 9 A 16 PONTOS

Às vezes, você perde a paciência e fica de mau humor diante de um imprevisto, mas geralmente se livra logo dessa sensação e consegue recuperar o ânimo e resolver qualquer encrenca.

### DE 17 A 24 PONTOS

Uau! Para você, o tempo nunca está ruim. Bom humor e animação sempre o acompanham! Isso é legal para você e para quem está por perto, já que a alegria é contagiosa.



NA TV

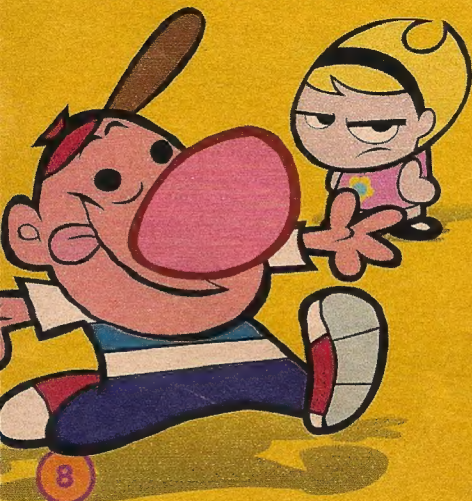
# SÓ ALE

Saiba mais sobre personagens super-animados da TV e descubra o que cada um deles faz para manter o bom humor.

Texto ▸ ROBERTA VIGANÓ

## ALGUÉM OUVIU UMA BRONCA?

**Billy** é do tipo que fica feliz em qualquer lugar e procura se divertir mesmo quando tudo dá errado. Adora aventuras e sempre acaba se metendo em confusões e levando broncas da amiga Mandy, que está sempre de cara fechada. Mas quem disse que Billy liga para isso? Ele faz de conta que não fez nada e continua rindo e curtindo a vida.



## ENERGIA CONTAGIANTE

Ela não pára um minuto! **Dee Dee** corre de um lado para o outro, dança, pula, anda de bicicleta e não perde o pique, nem o sorriso! Seu lugar preferido para brincar é o laboratório de Dexter. Afinal, quem resistiria a um local assim, cheio de botões e de máquinas malucas? Dexter faz de tudo para mantê-la longe, mas Dee Dee não se incomoda. Está sempre feliz e, quando apronta algum estrago, acaba dando um jeito de resolver tudo. Além disso, ajuda o irmão a melhorar suas invenções e dá dicas para que ele se divirta mais.

## QUE PROBLEMA?

**Bob Esponja** trabalha todos os dias ao lado de Lula Molusco, o cara mais mal-humorado da Fenda do Bikini, ou melhor, de todos os oceanos. Para piorar, os dois são vizinhos e mesmo assim Bob não se deixa influenciar pelo reclamo. Na verdade, Bob não vê maldade nos outros e quando se depara com um problema só quer resolver tudo logo e voltar a brincar. Ele é tão inocente que nem percebe que Lula Molusco não gosta dele.



# GRIA

## NADA DE CRISE

Não é fácil conviver com alguém muito diferente da gente. Imagine então se você fosse um cachorro super-animado e vivesse grudado com um gato zangado... Pois **Dog** não se abala com isso. Ele adora seu parceiro Cat e faz de tudo para agradá-lo. Mas não deixa de fazer bagunça, ouvir rock e virar latas de lixo, coisas que o gatinho não suporta.



## OTIMISMO TOTAL

Meiga, vaidosa e muito boazinha, **Lindinha** parece frágil, porém, na hora de brigar, ela defende a cidade de Townsville tão bravamente quanto as suas poderosas irmãs. A grande diferença é que ela dificilmente se irrita com os vilões. Mesmo quando Docinho se zanga e dá um banho de água fria nos sonhos floridos de Lindinha, ela entende e perdoa a irmã, pois é muito compreensiva. Para ela, o importante é se divertir. Ah, e salvar o mundo antes da hora de dormir, claro!

## LOUCO POR UMA PIADA

Além de se divertir, **Yakkity** também quer animar os outros e sonha tornar-se um grande comediante. Está sempre contando piadas e fazendo exhibições artísticas de todo tipo. O difícil é arrancar aplausos da platéia, porque suas piadas não têm muita graça. Mas ele encara a vida de uma forma bem diferente do restante da turma, não tem preocupações e está sempre pronto para dar a próxima risada.



# Ser feliz f



CONSULTORIA:  
SÉRGIO PEDRO BALDASSIM (prof. de psicologia  
médica e psiquiatria da Fac. de Medicina do ABC),  
FERNANDO LAURETTI (biólogo) e CLAUDIA  
ROSENBERG ARANTANGY (educadora).

Você já reparou que o Bob Esponja consegue resolver os problemas com mais facilidade do que o Lula Molusco? É que ele não perde o alto astral por nada e com a cabeça fria encontra as melhores soluções sem ter de se preocupar muito.

O incrível é que isso não acontece só nos desenhos. Os cientistas descobriram que a gente também consegue pensar melhor quando está de bom humor.

Isso porque a alegria ativa áreas do cérebro que liberam substâncias que relaxam os músculos; permitem maior oxigenação do sangue

## VOCÊ SABIA QUE...

- ▶ Os cientistas acreditam que alguns alimentos podem ajudar a manter o bom humor? Peixes, nozes, legumes, chocolate, soja, banana, castanha-do-pará, manga, leite e derivados favorecem a produção de substâncias que aumentam a sensação de alegria.
- ▶ Muitos estudiosos afirmam que o bom humor é contagioso? Uma pessoa animada acaba empolgando quem está ao seu redor.
- ▶ Bom humor é considerado por muitos um sinal de inteligência?
- ▶ Os médicos descobriram que muitas pessoas doentes conseguem se recuperar mais depressa quando se divertem?



## KIT DE EMERGÊNCIA

Veja algumas dicas para melhorar seu humor.

- ▶ Escreva uma lista das coisas que gosta de fazer. Quando perceber que está reclamando muito ou achando tudo chato, escolha uma dessas coisas para fazer e espante o mau humor.
- ▶ Brinque ao ar livre. A luz do sol e os exercícios físicos estimulam o organismo a produzir substâncias que dão a sensação de bem-estar.

# az bem

Descubra como funciona o humor e por que ele é importante para a saúde.

e agilizam o pensamento. Sem tensão e com o raciocínio mais claro, fica fácil resolver qualquer encrenca.

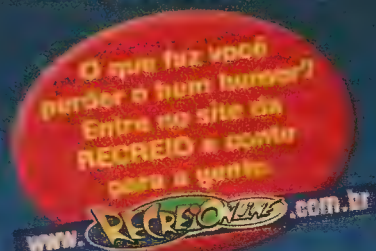
Segundo estudiosos, o bom humor é antes de mais nada um sinal de que tudo está funcionando bem em nosso corpo. Mas ele depende também do que acontece no ambiente e da personalidade de cada um. Assim, é normal sentir desânimo ou tristeza depois de encarar uma prova difícil ou de ver seu time favorito perder um campeonato. Mas quanto menos tempo durar essa chateação, melhor para você.

As pessoas mais otimistas conseguem espantar depressa as sensações ruins. E mesmo no meio de um tremendo problema procuram o lado bom das coisas e não passam todo o tempo reclamando.

Os cientistas concluíram que o bom humor faz bem até para a saúde. Pesquisas indicam que as pessoas que riem mais fortalecem

as defesas do corpo e ficam bem protegidas contra doenças.

Enquanto isso, caras como o Lula Molusco ficam só resmungando e achando que nada dá certo para eles.



## O que a felicidade faz com seu corpo

Quando estamos de bom humor, o cérebro libera mais dopamina, uma substância que dá a sensação de bem-estar.

O corpo fabrica mais células de defesa.

Os batimentos cardíacos se aceleram e o sangue circula mais, levando mais oxigênio e energia para as células.

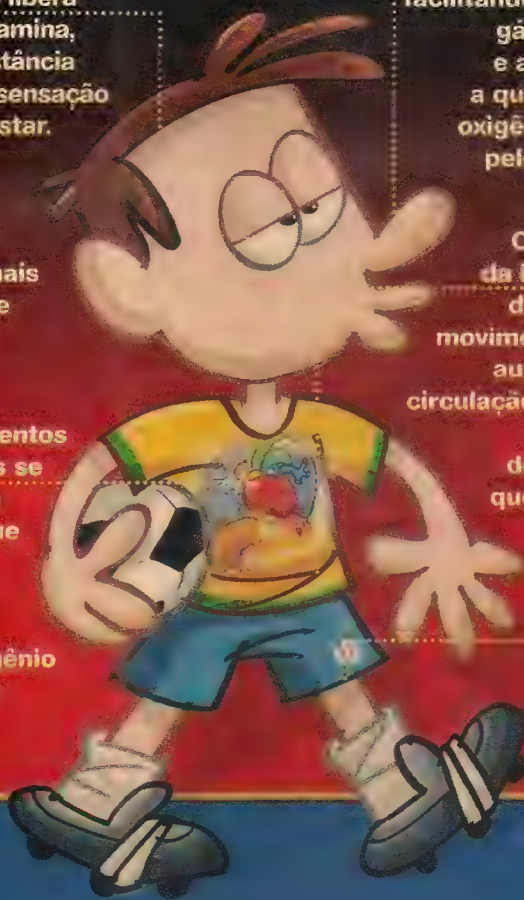
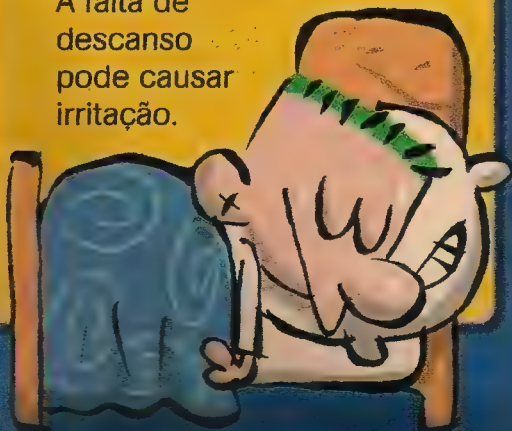
A respiração fica mais rápida, facilitando a saída do gás carbônico e aumentando a quantidade de oxigênio captado pelos pulmões.

Os músculos da barriga e do diafragma se movimentam mais, aumentando a circulação de sangue nos órgãos dessa região, que trabalham melhor.

Outros músculos relaxam e a gente se sente mais leve.

- Assista a um filme ou desenho engraçado. Rir é gostoso e ajuda a afastar as preocupações.

- Durma pelo menos oito horas por dia. A falta de descanso pode causar irritação.



Faça delícias com ingredientes que animam todo mundo.

# Receitas de bom humor

## BOLO DE BANANA

Você vai precisar de:

- 2 ovos
- 200 g de manteiga amolecida
- 1 xícara de leite
- 1 xícara de açúcar
- 1 colher de chá de canela em pó
- 5 bananas-nanicas

- 1 Peça a um adulto que bata tudo, menos as bananas, na batedeira. Corte as bananas em fatias e polvilhe-as com açúcar.
- 2 Coloque metade da massa na fôrma, cubra-a com as bananas e despeje o restante da massa.
- 3 Leve ao microondas por 8 minutos em potência alta e deixe descansar por 15 minutos. Peça a seu ajudante que tire o bolo do forno e polvilhe com açúcar e canela.

### O SEGREDO DAS POÇÕES

- A banana e o chocolate têm carboidratos, que incentivam a produção de serotonina, substância que dá a sensação de bem-estar.
- O cálcio do sorvete ajuda a relaxar a musculatura.
- A manga tem magnésio e vitamina B, que espantam o cansaço.

## CREME DE MANGA

Você vai precisar de:

- 1 manga pequena ou metade de uma grande
- 2 bolas de sorvete de creme

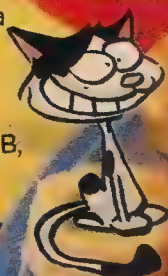
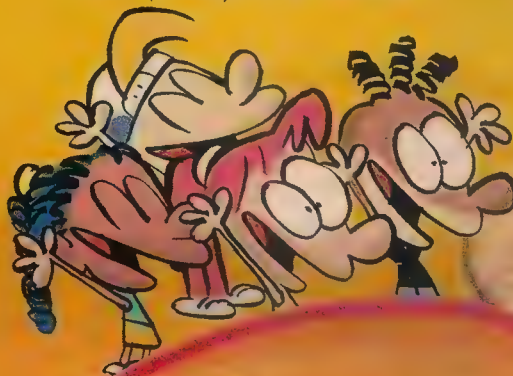
- 1 Descasque a fruta com uma faca sem ponta e corte-a em pedaços.
- 2 Peça a um adulto que bata a manga com o sorvete no liquidificador até misturar bem. Sirva em potinhos, decorando com pedaços de manga.

## MUSSE DE CHOCOLATE

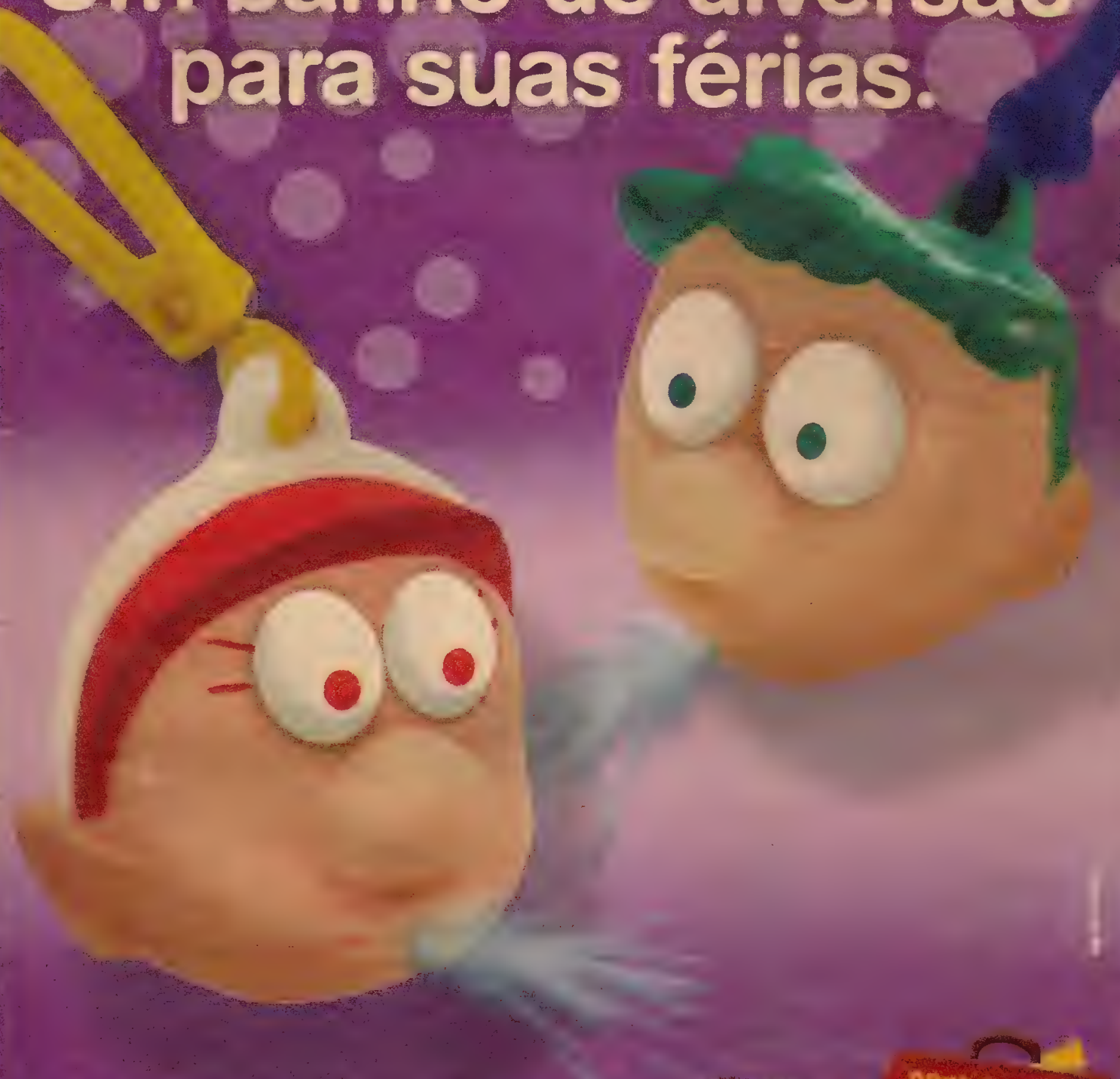
Você vai precisar de:

- 1 caixa de creme de leite
- 3 colheres de sopa de achocolatado
- 1 chocolate branco

- 1 Deixe o creme de leite na geladeira por 2 horas. Misture-o com o achocolatado e coloque-o em taças.
- 2 Faça raspas de chocolate branco com uma faca sem ponta e coloque-as por cima.



# Um banho de diversão para suas férias.



Com o **ESPIRRA-ÁGUA** da **RECREIO** você vai brincar com seus amigos nos dias quentes de verão. Refresque sua turma e corra antes que eles refresquem você.

Na próxima **RECREIO**, não perca o **ESPIRRA-ÁGUA**.  
**São 2 modelos diferentes para escolher!**



Toda quinta,  
nas bancas.



# ALERTA GE

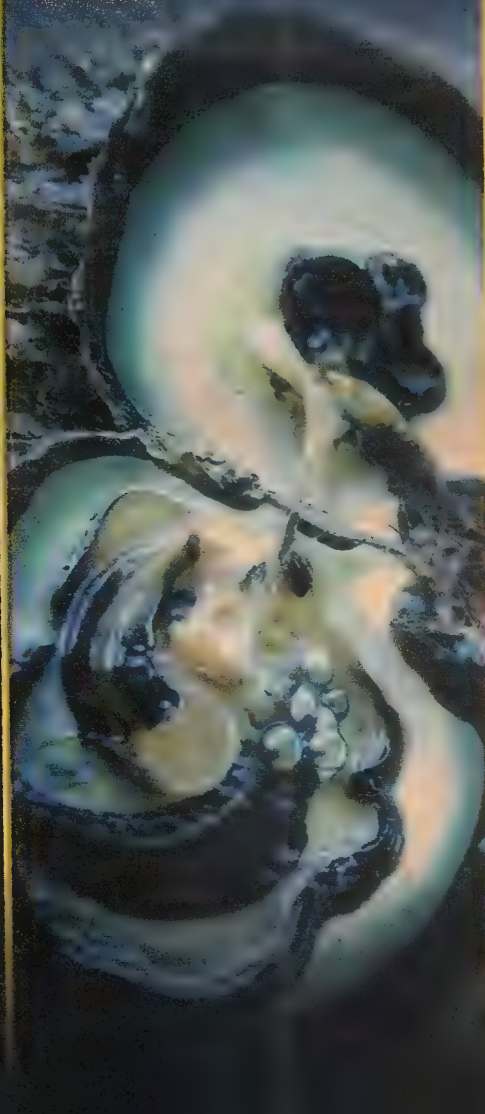
## FAZENDO TIPO

Grande e forte, o gorila não gosta de brigar. Sua principal tática para se defender é fazer barulho e assustar o oponente. Se encontra um leopardo pela frente, por exemplo, ele fica de pé, bate no peito e grita com força para impor respeito. Depois disso, muitos bichos saem de fininho para evitar uma luta difícil.



## DEFESA PRECIOSA

A ostra tem uma forma curiosa de se defender. Quando um parasita invade seu corpo, ela libera uma substância chamada madrepérola, que se cristaliza sobre o invasor impedindo-o de se reproduzir. Depois de cerca de três anos esse material vira uma pérola. Sua forma depende do formato do invasor e sua cor varia de acordo com a saúde da ostra.



## MIL TRUQUES

Quando um golfinho ou um tubarão ataca um polvo, começa a ver tudo embaralhado. É que esse molusco libera um jato de tinta viscosa quando está em perigo. A substância paralisa por alguns instantes os órgãos sensoriais dos predadores, deixando-os atordoados. Ai, sob o tempo para o polvo escapar, já que ele é um dos animais mais velozes dos mares. Se mesmo assim algum espartilho continuar tentando caçá-lo, ele se camufla no ambiente. E quando tudo dá errado, ele deixa o inimigo abocanhar um pedaço de tentáculo e foge, pois essa parte de seu corpo é capaz de se regenerar.



# RAI

Nem sempre brigar é a solução.  
Veja os truques dos bichos  
para se defender.

CONSULTORIA:  
FERNANDO GIBRAN  
(biólogo doutorando da USP)

## QUE PEIXÃO!

O baiacu, um peixe de mares tropicais, fica todo inflado para parecer maior e espantar peixes grandes e tubarões. Quando ele avista algum predador, engole muita água. Assim, seu tamanho aumenta e os espinhos de seu corpo ficam esticados. O caçador muitas vezes se assusta e desiste de comê-lo.



## ENROLADINHO

Como sua pele é praticamente solta do corpo, o hedgehog consegue se enrolar como uma bolinha, passando despercebido para os inimigos. Quando texugos ou raposas se aproximam, ele vira bola e sai rolando. Para ter certeza de que caçadores vão se manter longe, ele tem espinhos pelo corpo.



## ESCOLHA UMA COR

O camaleão é capaz de mudar de cor porque seu sistema nervoso atua nas células de pigmentos. Assim, a cor de sua pele se altera para que ele se proteja quando há algum perigo. Com essas mudanças, o bicho acaba se misturando à paisagem e confundindo os predadores.

BOUCALAN / SCIENCE PHOTO LIBRARY/ISTOCK PHOTO

## VOCÊ SABIA QUE...

- ▶ Certas borboletas produzem uma substância que dá a elas um sabor ruim para que os predadores desistam de comê-las?
- ▶ Quando o sapo é atacado, faz xixi? Isso serve só para assustar os inimigos, pois esse líquido não é venenoso. O veneno do sapo é liberado por glândulas da pele.
- ▶ O barulho da cascavel serve para assustar os inimigos?
- ▶ Algumas arraias têm órgãos nas laterais da cabeça que dão choques elétricos?
- ▶ Abelhas e vespas picam para defender suas colméias e seus ninhos?
- ▶ Os gambás têm glândulas que produzem um óleo com cheiro ruim para espantar invasores?
- ▶ Algumas aranhas mudam de cor para se proteger? Escondidas entre as plantas, elas parecem flores ou galhos.

**Veja como brincar com o seu frisbee e também algumas dicas para se divertir na praia.**



O disco de frisbee é usado em um esporte profissional chamado de ultimate, nome em inglês que significa algo como "desafio final". As partidas são disputadas por duas equipes de sete jogadores em um campo retangular e o objetivo é marcar o maior número de gols.

Você também pode brincar de acordo com as regras desse esporte. Para isso, siga as dicas:

- 1** Em um lugar amplo e longe de carros, trace um campo retangular e divida a turma em dois grupos.
- 2** O disco deve ser passado entre os jogadores do mesmo time. Ninguém

pode ficar mais de 10 segundos com o frisbee. Os arremessos continuam até que alguém o receba na Zona de Gol do outro time, fazendo um ponto. Ai, é a vez de a outra equipe tentar pontuar.

- 3** A disputa vai até 19 gols, com uma diferença de 2 pontos entre as equipes. Senão, o jogo vai até 21.
- 4** Os times têm de se defender tentando pegar o disco, mas não podem encostar nos adversários.

É importante respeitar as regras do jogo, porque no ultimate não há juiz. Existe apenas um código de honra entre os jogadores.

## Lance a lance

**Treine em dupla para aprender as jogadas.**

- 1** Com uma das mãos Arremesse. Na hora de receber o disco, ela pode estar com a palma virada para cima ou para baixo. O importante é encaixar o disco entre o polegar e os outros dedos.



- 2** Com as duas mãos Receba o disco com uma única mão por cima e outra por baixo. Com a de baixo, agarre o frisbee entre o polegar e os outros dedos.



# RSÃO



## Você sabia que...

- O frisbee surgiu em uma fábrica de tortas nos Estados Unidos? Ela se chamava Frisbie's e o pessoal que trabalhava lá costumava se divertir arremessando as fôrmas das tortas.

## BRINCADEIRAS NA AREIA

### Estátua

Você vai precisar de:

- dois baldes de cores diferentes

- 1 Formem duas equipes e tracem um campo, dividido ao meio, na areia. Cada equipe coloca um balde do seu lado do campo.
- 2 Quando for dada a largada, cada time tenta pegar o balde da outra equipe. Quem passar da linha de seu campo e for pego por um adversário vira estátua de areia e só pode se mexer se for tocado por um parceiro de seu próprio time. Vence quem pegar o balde do time adversário primeiro.



### Corrida maluca

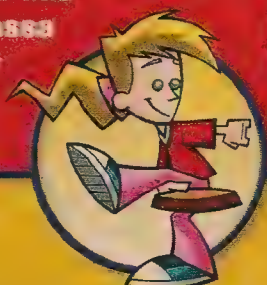
Você vai precisar de:

- papel e lápis
- bolas, pás e outros brinquedos de praia

- 1 Escrevam o nome dos brinquedos em papeizinhos. Marquem uma linha de largada e uma de chegada e espalhem os brinquedos por uma área grande entre essas duas linhas.
- 2 Cada participante sorteia três papéis. Todos largam juntos e têm de encontrar os objetos que sortearam. Quem alcançar primeiro a chegada com os objetos certos é o campeão.



- 3 Por baixo da perna Para lançar ou pegar o disco, o jogador levanta uma das pernas e passa o braço por baixo dela.



- 4 Por trás das costas Um dos braços se move para trás, onde arremessa ou agarra o frisbee.



**Amigo diferente**  
Você também pode usar o frisbee para brincar com seu cachorro. Você joga o disco e ele corre para pegá-lo. Para isso, escolha um lugar seguro, onde não passem carros, e não faça arremessos muito longos.

# RECREIO

Confira o resultado e descubra quem são os ganhadores das agendas e dos cadernos RECREIO.

Recebemos centenas de cartas de leitores de todo o Brasil cheios de amigos e de idéias geniais para presentear seus pais, colegas, irmãos e vizinhos. Valeu a participação! Veja a lista de premiados e torça para encontrar o seu nome ou o de algum amigo. Quem sabe ele não escolheu você para dar esse superpresente?

## PROMOÇÃO RECREIO É COISA DE AMIGO



### 6 a 7 anos

- ANDRÉ DORIGO PIMENTEL  
7 anos • Vitória - ES
- BARBARA PUCCA BERNARDI  
7 anos • Maringá - PR
- CAROLINA F. GARCIA DE MEDEIROS  
7 anos • Campinas - SP
- CASSIANO BENDLIN CANESSO  
7 anos • Pinhais - PR
- DIMITRIO GABRIEL DE M. CARDOSO  
7 anos • Santo Antônio do Tauá - PA
- ENRY LUCAS DE C. GONÇALVES  
7 anos • Itajubá - MG
- FELIPE AMORIM P. DE CARVALHO  
6 anos • Recife - PE
- GABRIEL O. DE AGUIAR FLAUSINO  
7 anos • São José - SC
- GUILHERME MENDES TORRES  
6 anos • Promissão - SP
- HENRIQUE JUNIOR SILVA  
6 anos • Nova Lima - MG
- ISABEL CODÁ DE SIMAS  
7 anos • Rio de Janeiro - RJ
- JOÃO PEDRO SOUZA DE PAULA  
6 anos • Fernandópolis - SP
- MARIA ROSA ARAÚJO VIANA  
7 anos • Montes Claros - MG
- MURILO RIYUDI SANTOS MIYAMOTO  
7 anos • Curitiba - PR
- NICOLE DA SILVA GILBERT  
6 anos • Rio de Janeiro - RJ
- PEDRO PAULO SOUZA DE AZEVEDO  
6 anos • Cachoeira - BA
- RENATO KATSUHIDE HENMI  
6 anos • São Paulo - SP
- THAIS MENDONÇA BARBIERI  
7 anos • Guarulhos - SP
- VICTORIA NUNES DOS SANTOS  
7 anos • São Paulo - SP
- VINÍCIUS S. CARREIRA  
6 anos • S. Bernardo do Campo - SP

### 8 a 9 anos

- AMANDA AMBRÓSIO MOREIRA  
9 anos • Rio de Janeiro - RJ
- ANGELO STASIEVSKI FILHO  
9 anos • Ponta Grossa - PR
- ARTHUR A. MASCARENHAS  
8 anos • São Bernardo do Campo - SP
- BARBARA GONDIM BEZERRA SILVA  
9 anos • Recife - PE
- BEATRIZ REGINA DE OLIVEIRA  
8 anos • Guarulhos - SP
- DAN FUCHS KIRCHOFF  
8 anos • Rio Negro - PR
- DANIEL LIMA RIBEIRO  
8 anos • Caçapava - SP
- EDGAR AUGUSTO B. DE S. GAMA  
9 anos • Macapá - PA
- IGOR LUIZ MACIEL  
8 anos • São Paulo - SP
- JEAN LUCAS LUQUETTI SILVA  
8 anos • Barueri - SP
- JOÃO CASSIERI JÚNIOR  
9 anos • Piracicaba - SP
- LUIZ HENRIQUE DA SILVA  
9 anos • Votorantim - SP
- MARCOS PAULO C. F. DA COSTA  
8 anos • São Paulo - SP
- MARX THEZOLIN DE PAULA  
9 anos • Vargem Grande do Sul - SP
- MATEUS DA SILVA GILBERT  
8 anos • Rio de Janeiro - RJ
- NATHALIA AMARAL BERTAGLIA  
8 anos • São Paulo - SP
- NAYAH BARBIERI DO PRADO  
8 anos • Salvador - BA
- NIKOLAS ANTUNES DA SILVA  
9 anos • Pato Branco - SC
- TOMÁS RAMIRO MOTTA  
8 anos • Florianópolis - SC
- VINÍCIUS RENAN MALLUF  
9 anos • São Paulo - SP

### 10 a 11 anos

- ANA TERESA ARAÚJO VIANA  
10 anos • Montes Claros - MG
- ANNA ROSA DE AGOSTINI  
10 anos • Monte Alegre do Sul - SP
- BEATRICE LEMES MENDONÇA  
10 anos • Campo Grande - MS
- BEATRIZ BEZERRA DE FREITAS  
11 anos • Manaus - AM
- BRUNO GOMES DE LIMA  
11 anos • Itatiba - SP
- CHEYENNE DAVID DE M. TEODÓZIO  
11 anos • Recife - PE
- DENNIS LINCOLN F. FRÓIS  
11 anos • São Bernardo do Campo - SP
- EMELY IPASSIN  
11 anos • Erechim - RS
- FRANCISCO VICTOR ESTEVES LEMOS  
10 anos • Teresina - PI
- GABRIEL FONTANA TEIXEIRA  
11 anos • Brasília - DF
- GABRIEL SILVEIRA MARTINS  
11 anos • Santa Vitória do Palmar - RS
- GABRIELLA GONÇALVES MACHADO  
11 anos • Uberlândia - MG
- GIOVANA LEAL MARTINELLI  
10 anos • São Paulo - SP
- GUSTAVO HEIDEN  
10 anos • Joinville - SC
- HEITOR PEREIRA GOMES GONÇALVES  
11 anos • Uberlândia - MG
- JANDIR MELO E SILVA  
10 anos • São Paulo - SP
- JULIANNA FADEL MARQUES  
10 anos • Londrina - PR
- MARIANA C. P. MOREIRA  
11 anos • Recife - PE
- PEDRO HENRIQUE ROCHA  
11 anos • Divinópolis - MG
- SAUL AMOS CARVALHO DE OLIVEIRA  
10 anos • Osasco - SP

**Parabéns  
nos ganhadores!**

Se você foi um deles, vai receber  
em casa seu kit com duas  
agendas RECREIO 2005  
e dois cadernos RECREIO.  
A volta às aulas vai  
ficar muito mais  
divertida!



GAMES

Divirta-se  
com o novo  
**Mario Party 6**  
para GameCube.

# ENTRE NA FESTA

O jogo traz todos os heróis e vilões da turma de Mario em seis tabuleiros cheios de aventuras. Cada um tem seus joguinhos, suas localizações, seus segredos e objetivos.

A missão é conseguir o maior número de estrelas e, a cada três rodadas, os tabuleiros mudam e outros personagens aparecem.

Para aumentar o desafio, você compra cápsulas e assim cria obstáculos, tira moedas, transporta adversários e muito mais.

São 80 minijogos e 11 personagens para entrar em disputas com até três amigos. Uma novidade é que o jogo vem com um microfone. Você usa

comandos de voz para dar ordens, vencer corridas e responder a perguntas. Todo mundo consegue brincar, pois as palavras são fáceis até para quem não fala inglês.



Neste jogo, ganha quem conseguir acertar mais cactos.



O desafio aqui é pegar as estrelas dos outros personagens.



Balance a árvore para pegar bananas, mas lembre-se de desviar dos martelos.



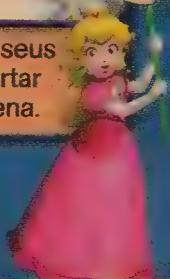
Fale os números e seus ajudantes vão acertar os inimigos na arena.



Neste joguinho, divirta-se brincando de basquete com a turma.



O último que conseguir ficar na plataforma é o vencedor desta etapa.





© 2004 Viacom International Inc. Todos os direitos reservados. Nickelodeon, Bob Esponja e todos os outros logotipos e personagens relacionados são marcas de Viacom International Inc. ou de suas filiais.

**Suas caretas vão servir pra alguma coisa:  
proteger a sua tesourinha do Bob Esponja.**

Procure  
Bob Esponja  
todas as lojas da  
Wickelodeon  
[www.nickelodeon.com](http://www.nickelodeon.com)

dcs.

Nova Tesourinha do Bob  
Esponja. Peça a sua para não  
ter de pedir emprestado.

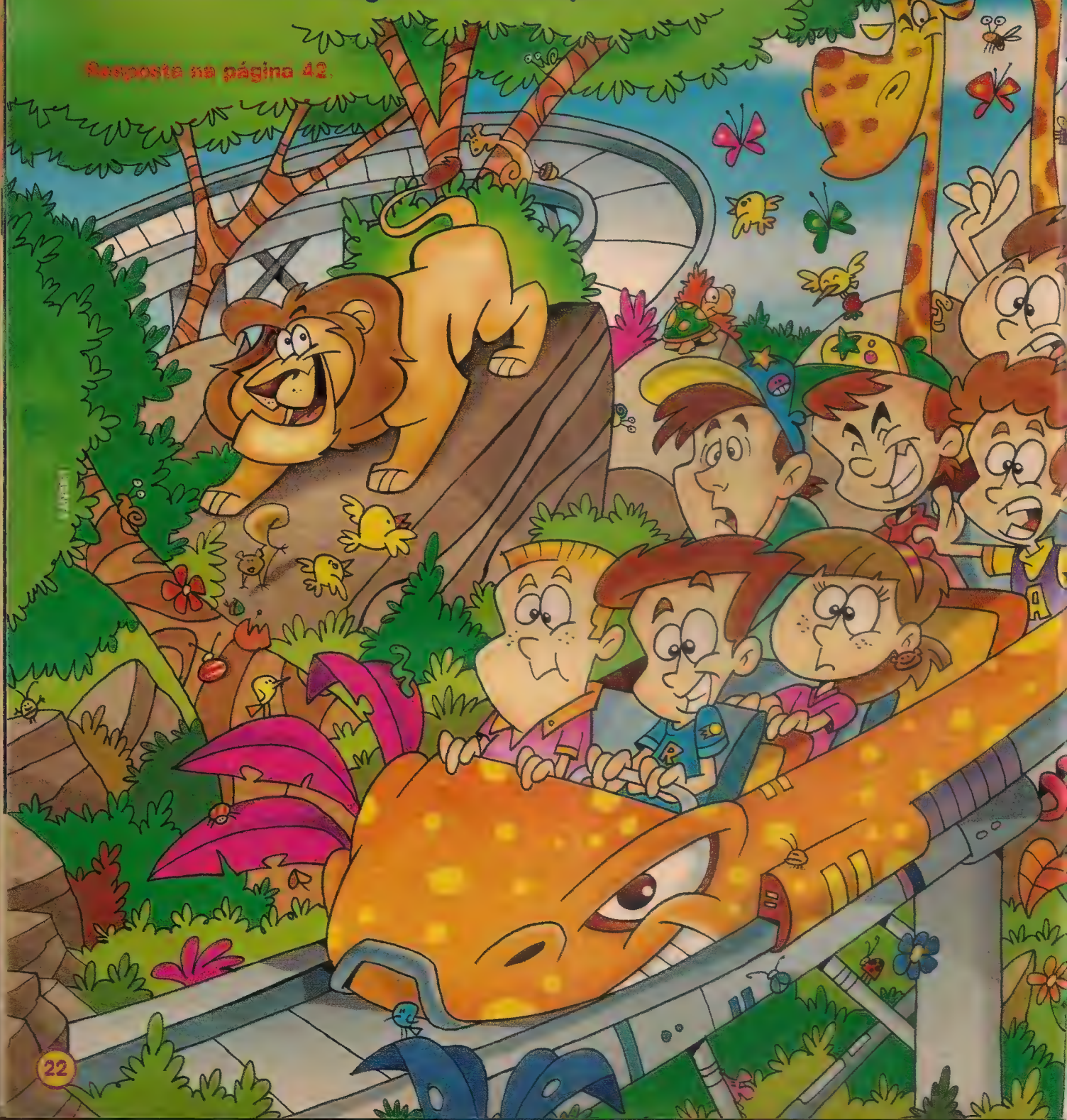


TRAMONTINA

# Cadê?

Você já viu uma montanha-russa no meio da selva? Então, entre na brincadeira e tente encontrar as figuras em destaque.

Resposte na página 42.





# O dono do

Alexandre não ganhou o apelido de “o Grande” à toa. Ele conquistou quase todo o mundo conhecido de sua época e fundou um imenso império, que ia da Europa até a Índia. Logo que subiu ao trono, com apenas 20 anos, começou uma longa viagem cheia de aventuras. Isso num tempo em que ir de um lugar a outro era uma complicação, ainda

mais conduzindo um exército de milhares de soldados. Tudo tinha que ser feito a cavalo e havia desertos e montanhas para atravessar. O que ele mais queria era vencer Dario, rei persa que dominava cidades gregas e quase toda a Ásia. E conseguiu! Foi ainda mais longe e invadiu também a Índia. É por isso que até hoje ele tem fama de invencível.

## PELA

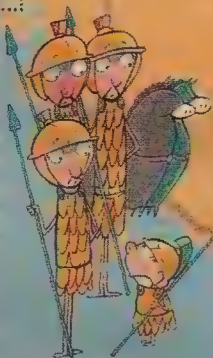
Foi nesta cidade da Macedônia que Alexandre nasceu, no ano de 356 antes de Cristo. No mesmo dia, houve terremotos em diversos lugares da Pérsia. Os magos viram nisso um sinal de sorte, pois os persas eram os maiores inimigos dos macedônios.

**Mar Negro**

Área conquistada por Alexandre

## TROIA

Assim que subiu ao trono da Macedônia, Alexandre reuniu um exército para libertar Tróia dos persas. E deu início à sua longa viagem para vencer Dario, rei da Pérsia e seu maior inimigo.



## GORDIO

Nesta cidade, Alexandre foi desafiado a desatar um misterioso nó, coisa que ninguém tinha conseguido fazer até então. Uma lenda dizia que só um conquistador poderia desmanchá-lo. Alexandre nem tentou desfazer o nó. Ele simplesmente o cortou com um golpe de espada.



**Mar Mediterrâneo**

## ALEXANDRIA

Alexandre conquistou o Egito e fundou uma cidade chamada Alexandria, uma das mais famosas e importantes da Antiguidade.



## BABILÔNIA

Depois de mais de dez anos viajando, Alexandre parou na Babilônia. Foi ali que morreu, de forma misteriosa. Uns acham que ele foi envenenado. Outros garantem que ele morreu mesmo de uma baita dor de barriga de tanto comer e beber num banquete que durou dez dias!

**ÁSIA**

## SIVA

Alexandre atravessou o deserto do Saara para consultar o oráculo de Amon. Ele queria saber tudo sobre o seu futuro. Dizem que os corvos foram seus guias até o oásis onde ficava o oráculo. Lá, os sacerdotes disseram que ele era filho de Zeus, o deus supremo dos gregos.



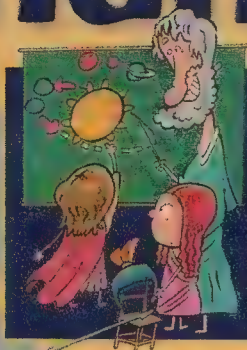
Lindo nome! Modéstia não era o forte de Alexandre. Ele adorava dar seu nome às cidades que fundava. Das 70 cidades que ergueu, pelo menos 17 foram batizadas de Alexandria.



FONTE DE PESQUISA: ALEXANDRE, O GRANDE, DE CLAUDE MOSSE, EDITORA ESTACÃO LIBERDADE.

# o mundo

Sabia que o herói do filme Alexandre, o Grande existiu mesmo? Ponha seu elmo, monte em seu cavalo e conheça melhor esse conquistador.



## Garoto prodígio

Com cinco anos, Alexandre já era ótimo cavaleiro. Aos dez, acompanhava o pai em batalhas. Mas ele não era só bom de briga. Gostava de arte, ciência e adorava ler. Espantado com isso, o rei mandou chamar o filósofo grego Aristóteles para ensiná-lo.

## Táticas infalíveis

Alexandre se saía bem em qualquer game de estratégia. Ele se tornou praticamente invencível porque usava a cabeça, e não só a força. Sabia cercar o inimigo e escolher a hora de atacar. Para isso, podia dividir seus exércitos ou se juntar a outros, e sempre procurava abrir caminhos seguros para seus homens. Não desistia de uma rota e, se precisasse atravessar um rio, construía até navios. Mais de uma vez ele fez uma "ponte" colocando vários barcos alinhados para que seu exército passasse por um rio profundo.



## Superamigos

Não há um bom cavaleiro sem um bom cavalo. O companheiro de Alexandre nas batalhas foi o alazão Bucéfalo. Segundo uma lenda, ninguém conseguia montá-lo. O rei desafiou Alexandre, que tinha nove anos, a domar o bicho. O menino cochichou na orelha do animal, montou em seu lombo e disparou pelos campos. Logo voltou com ele domado. Alexandre até fundou uma cidade com o nome de Bucefália.



Golfo  
Pérsico

Oceano  
Índico



ILUSTRAÇÕES:  
CRIS EICH E JEAN-CLAUDE

## RIO HIDASPE

As margens deste rio, Alexandre encontrou o rei indiano Porus e seu exército de soldados montados em elefantes. Ele sabia que teria poucas chances se atacasse os imensos animais de frente. Então, dividiu sua cavalaria em dois grupos, cercou e venceu o inimigo. Foi aqui que ele perdeu o seu querido cavalo Bucéfalo.

## RIO HÍFASO

Na Antiguidade, todos pensavam que o fim do mundo ficava bem aqui, na fronteira com a Índia. Mas Alexandre seguiu em frente sem medo de nada.

## Descubra as armadilhas que as plantas carnívoras usam para

Ih, acho  
 que me dei  
 mal...

Dentro das folhas  
 há minúsculos  
 pêlos que  
 percebem o  
 movimento do  
 inseto e fazem  
 a folha se fechar  
 como uma concha.

O nome até dá medo, mas as plantas carnívoras não têm nada de assustador. Há mais de 700 espécies em todo o mundo que recebem esse nome porque conseguem atrair, prender e digerir animais para comer, mas a maioria delas é pequena e se alimenta apenas de insetos.

Os outros vegetais retiram do solo as nutrientes dos quais precisam, mas a maior parte das plantas carnívoras vive em lugares como pântanos e brejos, onde faltam alguns nutrientes. Por isso, elas precisam completar o cardápio com insetos.

Muitas delas têm folhas com cores chamativas e um cheiro forte que atrai os animais. Eles se aproximam em busca de néctar e sem perceber caem em diferentes tipos de armadilha.

Depois de pegar os insetos, as plantas têm de digeri-los. E fazem isso do mesmo jeito que a gente: liberando substâncias que quebram as moléculas de alimento em partes menores para que sejam absorvidas pelo organismo. Esse processo leva de cinco a sete dias e, por isso, muitas plantas carnívoras só costumam comer uma vez por semana.

### Elas precisam de carinho

Confira dicas para cuidar de uma planta carnívora em casa.

- ▶ Ela precisa de bastante sol.
- ▶ Molhe o vaso todo dia no verão.
- ▶ Ela não gosta de vasos com terra. Em geral, desenvolve-se bem com uma mistura de areia e um musgo chamado esfagno.
- ▶ Não a alimente. Lembre-se de que sua digestão é demorada e se ela pegar uma mosca por semana já estará satisfeita.

# ONAS

**capturar suas presas.**

## Você sabia que...

- ▶ As maiores plantas carnívoras são trepadeiras com mais de 10 metros?
- ▶ A maioria se alimenta de insetos, mas algumas podem capturar até pequenos sapos e pássaros?
- ▶ Há espécies muito rápidas capazes de capturar um inseto em três décimos de segundo?
- ▶ As mais comilonas digerem uma mosca em 48 horas e logo estão prontas para almoçar de novo?
- ▶ No Brasil inteiro existem plantas carnívoras?
- ▶ Há espécies aquáticas que sugam pequenos animais junto com a água?

Quando um inseto pára na borda destas folhas em forma de jarra, escorrega numa substância viscosa, vai para o fundo e se afoga no líquido digestivo.

Nesta espécie, as folhas são recobertas de pequenos tentáculos que são como adesivos, onde as presas ficam grudadas.

## Planta de papel

### Você vai precisar de:

- ▶ uma tira de papel de 2,5 cm de largura e 7 cm de comprimento
- ▶ uma tira de papel de 2,5 cm de largura e 20 cm de comprimento

**1** Dobre a tira menor ao meio na vertical para vincá-la e junte as duas laterais.

**2** Desdobre e dobre as quatro pontas.

**3** Dobre a figura ao meio.

**4** Dobre as duas pontas de cima até o meio.

**5** Dobre as duas pontas para cima e a ponta de cima para baixo e vire a figura.

Para fazer o cabo, vinque a tira maior ao meio e depois dobre as laterais até o vinco. Dobre ao meio e pronto. Faça picotes com uma tesoura sem ponta na folha e cole-a no caule. Agora, é só "plantar" no vaso.

20 cm

## ENIGMA

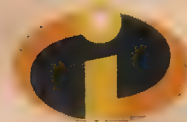
Será que você  
descobre o nome  
de cada planta antes  
que elas devorem  
o cientista?

Resposta na página 42.



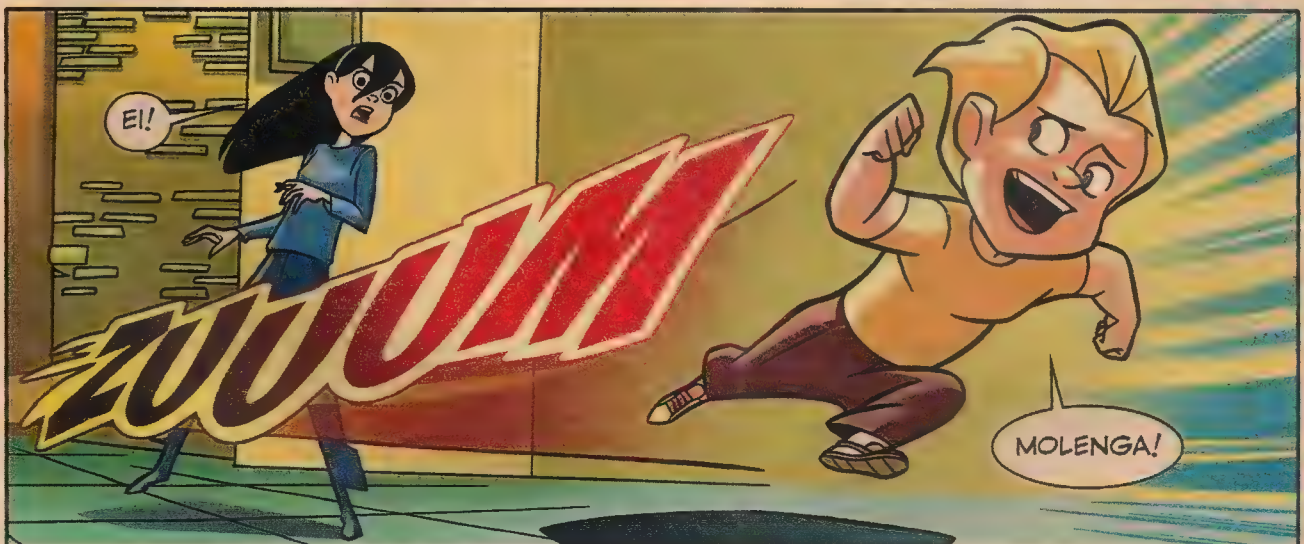
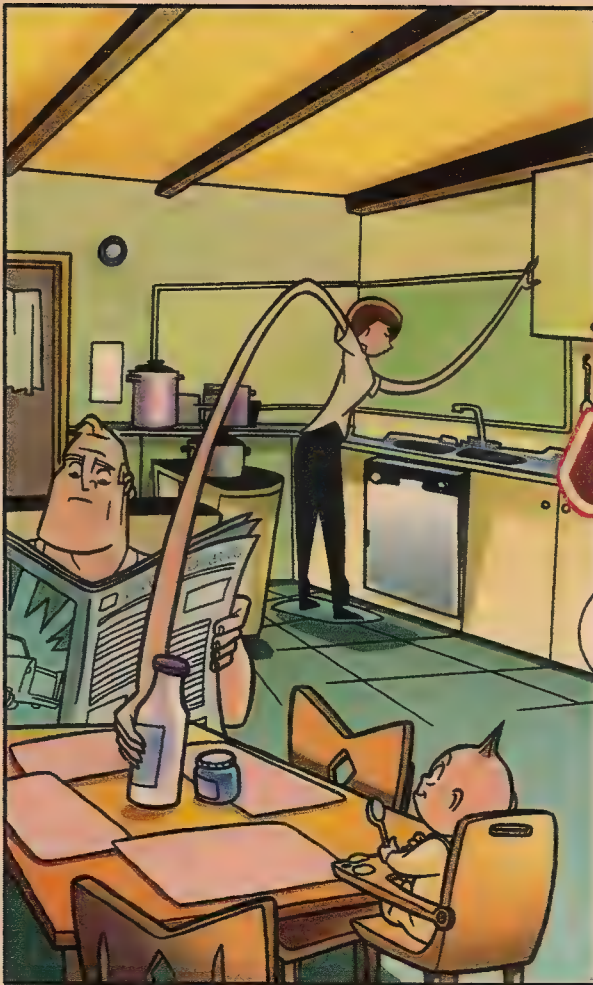
- ▶ Há uma joaninha nos caules de Gigi e de Badula.
- ▶ Zazuca e Manduza têm caules listrados.

- ▶ Os vasos de Nina e de Manduza são azuis.
- ▶ Lilica e Nina têm cabeças da mesma cor.
- ▶ As cabeças de Naná e de Gigi são verdes.



OS INCRÍVEIS

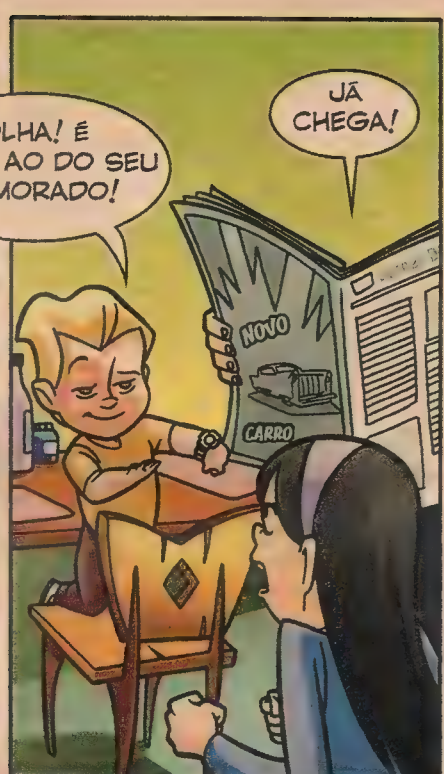
# SUPERMÃE





EU NÃO  
QUERIA MESMO  
ESTE BRINDE  
BOBO!

LEGAL! UM  
RELÓGIO...



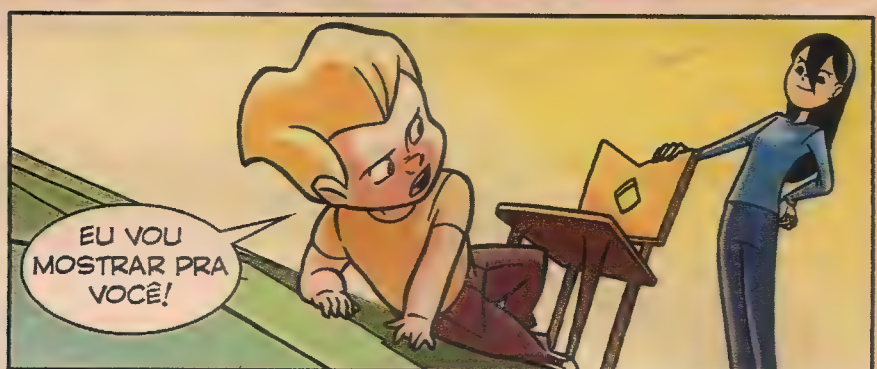
OLHA! É  
IGUAL AO DO SEU  
NAMORADO!

JÁ  
CHEGA!



QUEM É  
MOLENGA  
AGORA?

AAAHP?!



EU VOU  
MOSTRAR PRA  
VOCÊ!

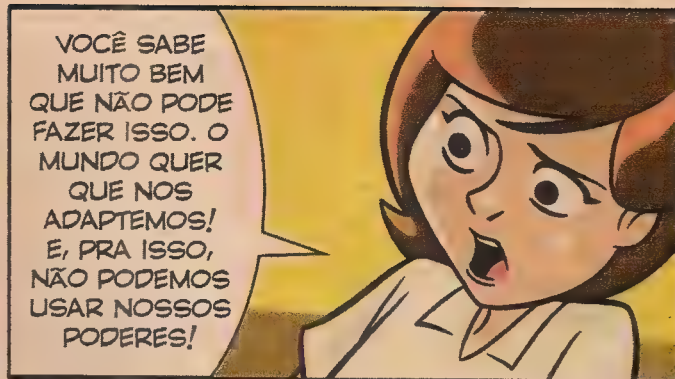


CRIANÇAS!



RÁPIDO! OU VÃO SE ATRASAR PRA ESCOLA!

EU POSSO CORRER ATÉ A ESCOLA COM MINHA SUPERVELOCIDADE!



VOCÊ SABE MUITO BEM QUE NÃO PODE FAZER ISSO. O MUNDO QUER QUE NOS ADAPTEMOS! E, PRA ISSO, NÃO PODEMOS USAR NOSSOS PODERES!



O RESTO DO MUNDO SE VIRA SEM PODERES, E VOCÊS TAMBÉM. É FÁCIL!

MAS, ÀS VEZES, VOCÊ USA SEUS PODERES!



SÓ EM CASA... E EM CASO DE EMERGÊNCIA!



MAS ISSO É UM CASO DE EMER...

FLECHA ROBERTO PÊRA, NADA DE PODERES... ENTENDEU?

PUXA!

DEPOIS...

COMPORTE-SE!

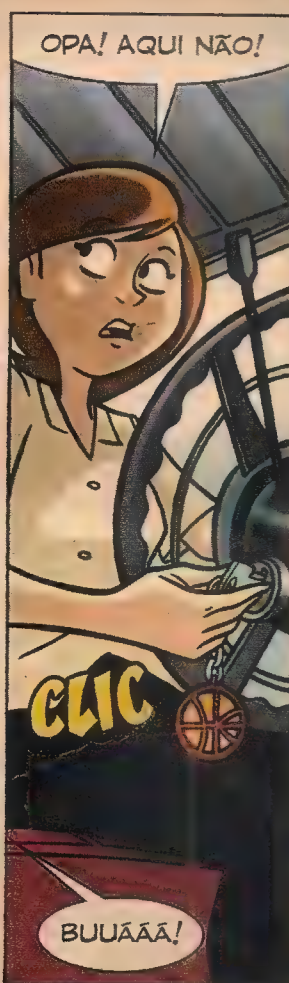
TÁ, MÃE!



EU VOU ENCONTRAR... NÃO!  
O QUE ESTOU FAZENDO?

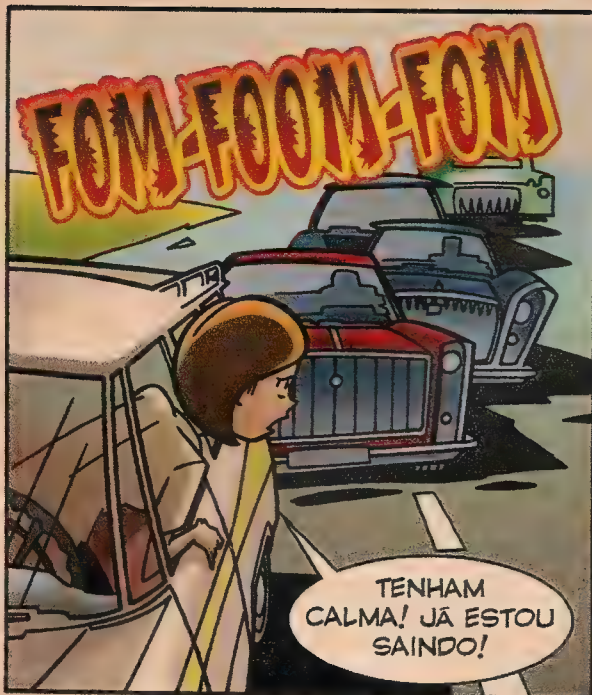


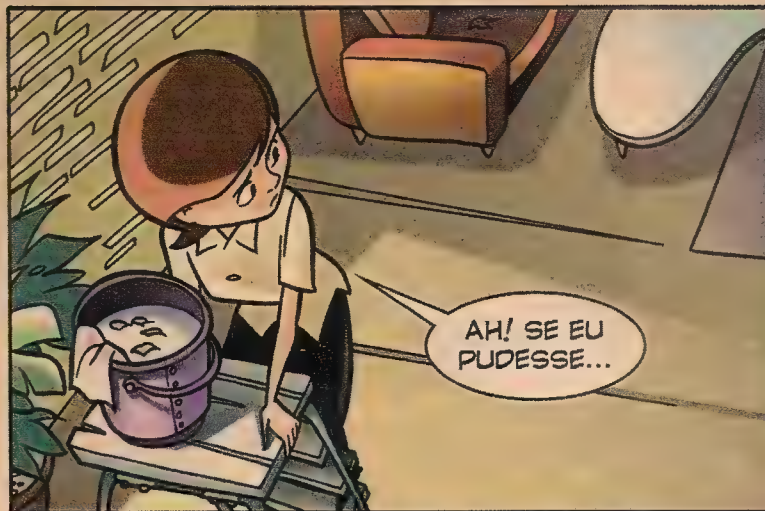
OPA! AQUI NÃO!



FOM-FOOM-FOM



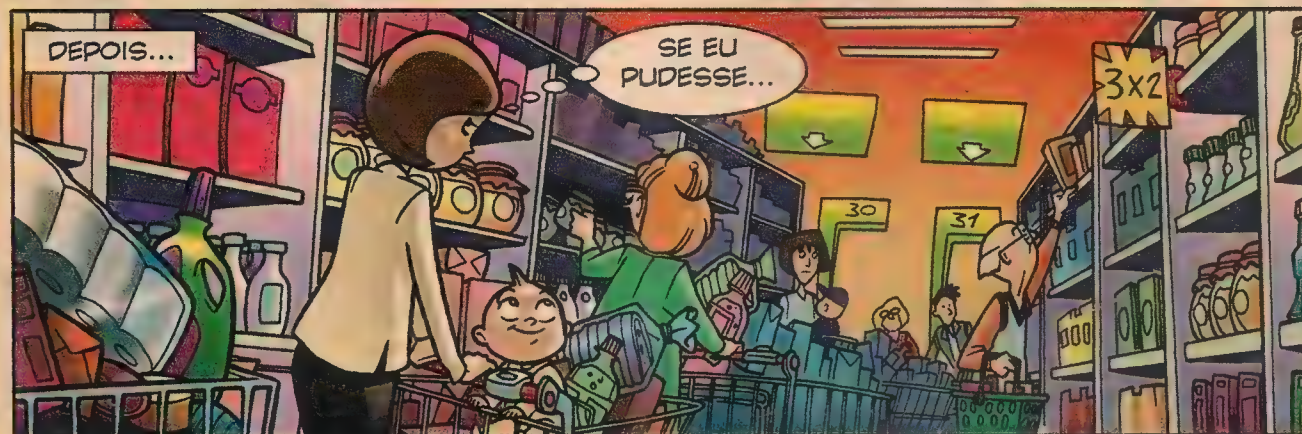




AH! SE EU  
PUDESSE...



ESTOU  
INDO!



DEPOIS...

SE EU  
PUDESSE...



ESTA  
CAIXA?  
CLARO QUE  
POSSO  
PEGAR!

OBRIGADA!



ELES COLOCAM  
AS COISAS  
MUITO NO ALTO!  
SERÁ QUE ACHAM  
QUE AS PESSOAS  
TÊM BRAÇOS  
ELÁSTICOS?

É...



DEPOIS...



FIM

Qual é o cúmulo de  
As vacas dizem lei

Qual é o cúmulo de  
Lindos é primos

O que é um  
pau de

100% 100%

Qual é o



Por que o  
arqueólogo  
vive aborrecido?  
Porque sempre  
encontra seu  
trabalho em ruínas.

Quem é capaz de parar  
o trem com as mãos?  
O maquinista.

Quantos ovos você é capaz de comer  
com o estômago vazio?  
So um. Depois disso, o estômago  
não está mais vazio.

Quem é a namorada do trem?

PIADAS • PEGADINHAS

# RECREIO

ESPECIAL



Já não  
falei pra parar  
de contar piadas  
sobre a minha  
família?

80 páginas  
com pegadinhas,  
cúmulos, pontinhos,  
o que é...

Mais de  
450 piadas para  
você morrer  
de rir!

CHARADAS • O QUE É?

As melhores piadas selecionadas pela RECREIO.  
Você não vai parar de rir! Já nas bancas!



Participe mandando  
a sua piada para:  
**Revista RECREIO**  
Seção Piadinhas  
Av. das Nações Unidas, 7221  
8º andar - São Paulo - SP  
CEP 05425-902  
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato  
com a gente:

Atendimento ao leitor

Tel. (11) 3037-4447

De 2ª a 6ª das 10h às 12h

ou 11h às 18h

Fax: (11) 3037-4468

E-mail

maria.abril@atleitor.com.br

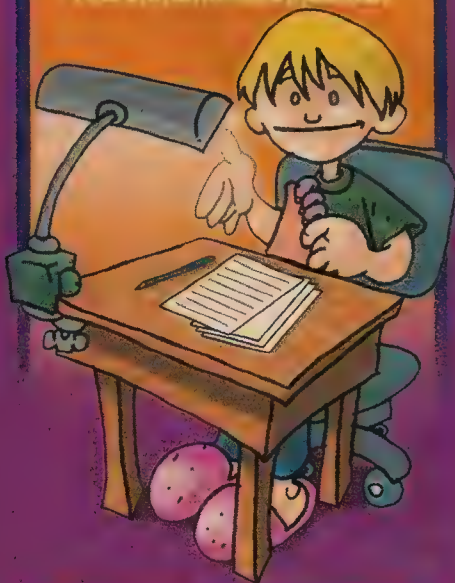
**Na internet**

Site

www.abril.com.br

E-mail

leitor@online.abril.com.br



Faça sua assinatura  
e não perca nenhuma  
edição da RECREIO

**59TZ**

Ligue para:

Grande São Paulo

3347-2121

Demais  
localidades

0800-701-2828



# Piadinhas

Por que o beija-flor  
bebeu água após tomar  
o néctar de uma flor?  
Porque tomou o néctar  
de uma amargurada!

Ana Carolina de C. Lopes, 8 anos  
Osasco - SP

Qual é o esporte  
preferido do cão?

**NataCAO.**

Marta Cecília Braga, 8 anos  
Mauá - AM

Quais são as janelas  
que se abrem sem  
tocarmos nelas?

**Os olhos.**

Sofia, 7 anos  
Salvador - BA

Qual a semelhança  
entre um professor  
e um termômetro?

Os dois nos deixam  
gelados se marcarmos zero.

Marcel L. Bahia, 10 anos  
Santos - SP

Qual a palavra de cinco  
letras que se tiramos  
duas fica uma?

**Pluma.**

Leonardo Figueira, 10 anos  
São Paulo - SP

O que uma pulga  
disse para a outra?  
- Estou pulgada  
(plugada) na internet.

Eliana M. Scheneider, 9 anos  
Curitiba - PR

Por que a letra T é a  
mais usada do alfabeto?  
Porque é o começo  
de tudo.

Cláudio Rossini, 10 anos  
São Paulo - SP

Como o asterisco  
faz para entrar na festa  
do ponto final?  
Passando gel.

Luciano Camargo, 11 anos  
São Paulo - SP

EDITORA **Abriu**

Fundador: VICTOR C VITA  
(1907 - 1990)

Editor: Roberto Cívita

Conselho Editorial: Roberto Cívita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa  
(Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurício Mauro

Presidente Executivo: Maurício Mauro

Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Síonei Basile

Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal

Diretor Superintendente: Laurentino Gomes



Diretora de Redação: Giseline Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato

Repórteres: Julia Molli e Roberta Viganó

Editora de Arte: Elaine Iancelli

Designers: Alice Fares Ferreira e Andrea Naliato

Estagiárias: Inês Salles (texto) e Anne Sator Palm (arte)

Atendimento ao Leitor: Karin Bernar do

Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira

Consultoras Pedagógicas: Lídia Iezson de Carvalho

e Marta Wolak Grosbaun

Colaboraram nesta edição: Anderson Faria (arte),

Daniel Niewenhuizen e Paula Sato (texto) e Andreza Cardoso Gonçalves (revisão)

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti. Serviços Editoriais: Wagner Barreira. Depto. de Documentação e Abril Press: Grace de Souza

**PUBLICIDADE** Diretor de Publicidade: Eduardo Leite. Gerente de Publicidade: Renato Resston. Executivos de Negócios: Anelucia Bertola e João Eduardo Dias. Diretor de Publicidade Regional: Jacques Balsi Ricardo. Representante: Rogério Ponce de Leon (RJ). **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE** Diretor: Pedro Codognotto. Gerentes de Vendas: Cláudia Prado, Fernando Sabadin. **MARKETING DE CIRCULAÇÃO** Diretor de Marketing: André Felipe D'Amato. Gerente de Produto: Priscila Pezato. Consultor de Negócios: Tiago Afonso. **MARKETING PUBLICITÁRIO** Gerente de Marketing Publicitário: Elaine Komatsu. Assistente de Marketing Publicitário: Sílvia Mazza. **PLANEJAMENTO E PROCESSOS** Cheng Ge Chuan e Sandra Laham. Coordenador de Projetos: Renato Cagno. Assistente de Produto: Eduardo Leite. **SCUTELLARO ASSINATURAS** Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávicos. Diretor de Vendas: Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396. Publicidade: (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564. Classificados: 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700. www.abril.com.br. Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG - R. Fernandes Tourinho, 147, Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-8003. Blumenau-SC - R. Florianoópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191. Brasília-DF - SCN - Q.1 B, Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tel. (61) 315-7554/55/66/57, fax (61) 315-7558. Campinas-SP - R. Conceição, 233, 2º andar, q. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telef. (19) 3233-7175. Curitiba-PR - R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fenix Propaganda Ltda., telef. (65) 3027-2772. Curitiba-PR - Av. Cândido de Abreu, 716, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel. (41) 250-3000/3040/5080, fax (41) 252-7110. Florianópolis-SC - R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782. Fortaleza-CE - Av. Desembargador Moreira, 222, ss. 634/635, Alameda, CEP 60170-022, Missolux Representações e Negócios em Mídia, 22 Comunicação, telef. (85) 264-3939. Goiânia-GO - R. 10, nº 750, apt. 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, M. Dora West Representações Ltda., tel. (62) 215-5158. Joinville-SC - R. Dora Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos e Negócios Mkt. e Repres. Ltda., telef. (47) 433-2725. Londrina-PR - R. Assis Brasil Regia Regional, 382, 10º das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telef. (43) 3357-1122. Mar del Plata-Minas-AM - Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telef. (92) 233-1892/231-1938. Porto Alegre-RS - Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petropolis, CEP 90480-004, tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3327-2855. Recife-PE - R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telef. (81) 3327-1597. Ribeirão Preto-SP - R. João Penteado, 130, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. SC Ltda., tel. (16) 635-9630. Rio de Janeiro-RJ - Praça do Botafogo, 501, 11º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telef. (21) 2513-2248. Salvador-BA - Av. Tancredo Neves, 805, sl. 408, Edifício Empresarial Pluma, CEP 41820-021, AGM Consultoria Public e Representação Ltda., telef. (71) 341-4992/4996/1765. Vitória-ES - Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, D'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telef. (27) 3325-3329.

**PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL** Veja: Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais. Negócios: Exame, Locus, Super, Ammanacue Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpatias, Spawm, Viciu, Capricho, Playboy Estilo: Claudia, File, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Nova, Nova Turismo e Tecnologia: Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Pica, Quatro Rodas, Revista das Revistas, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vio Casa e Bem-Estar: Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Placidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde, Vida Simples. Alto Consumo: Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Titi, Viva Mais! Fundação Victor Civita: Nova Escola.

**RECREIO** (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 255, é uma publicação semanal da Editora Abril SA. Assinatura: Sua satisfação e a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento sem sofrer nenhum dano. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. Edições anteriores: Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu comerciante. Distribuída em todo o país pela Dinap SA, Distribuidora Nacional de Publicações. São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - 12788/1. Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.

www.abril.com.br

Para assinar: Grande São Paulo: 3347 2121, Demais localidades: 0800-701-2828.

www.abril.com.br

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP



**Abriu**

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Cívita

Presidente Executivo: Maurício Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carrazzi,

José Wilson Armani Paschoal, Valtier Pasquim

Resposta na página 42.

**Encontre dez coisas estranhas acontecendo no jardim.**



**ESCREVA PARA  
A GENTE:**

**Revista  
RECREIO**

Av. das Nações  
Unidas, 7221  
• 8º andar  
São Paulo • SP  
CEP 05425-902

E-mail:  
recreio.abril@  
atleitor.com.br

Adoro ler sobre  
dinos, história antiga,  
deuses e Grécia.

**FELIPE R. GOMES, 9 ANOS**  
MACAPÁ - AP

Quem fez o Scooby  
foi a Lisandra  
Nascimento,  
de 10 anos.  
SÃO PAULO - SP



Este é o Bruno  
Kazuo Toshioka,  
que curte desenhar  
e pintar.

BAURU - SP

Olá, RECREIO!  
Queria mais dicas  
para SuperNintendo.

**JÚLIO SILVA DA SILVA**  
CANOAS - RS



A Paula Yuri  
Nagumo, de 10 anos,  
passa mais matérias  
sobre o Harry Potter.

Nova mensagem

Enviar

recreio.abril@atleitor.com.br

✉ Pessoal da RECREIO,  
eu queria uma matéria sobre Lego.  
**Pedro Vizioli, 9 anos**

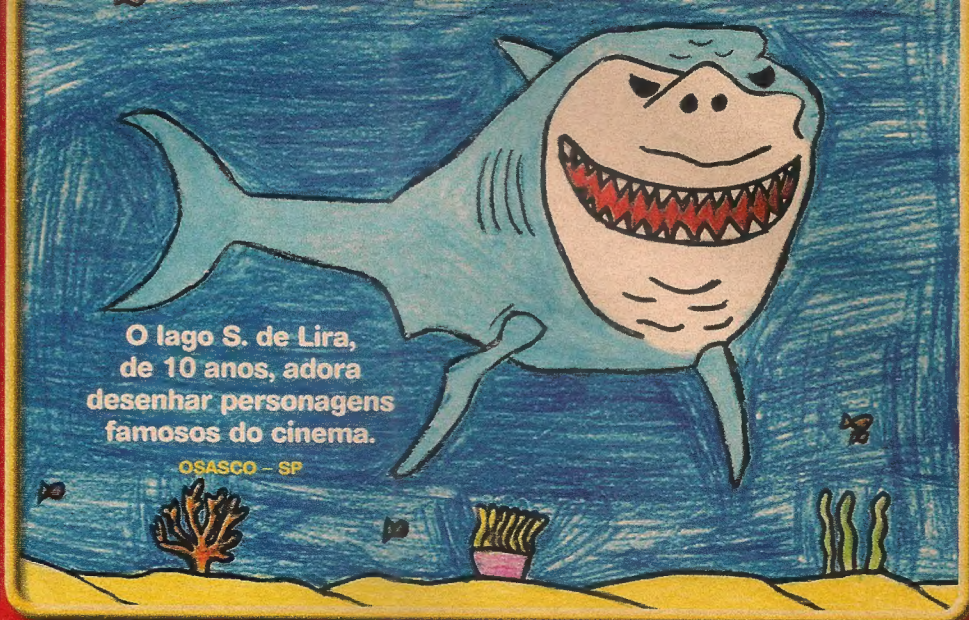
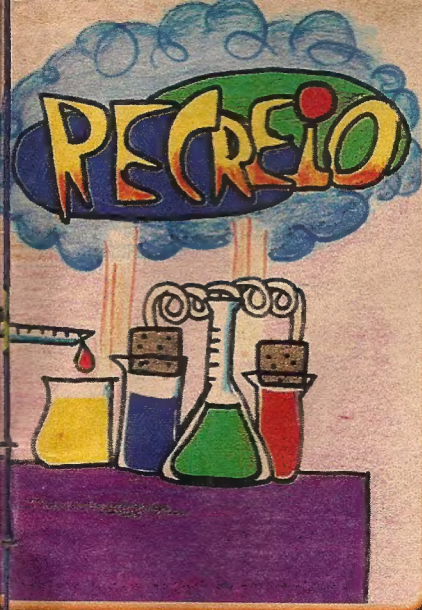
✉ Oi, galera! Queria ler sobre  
os craques de futebol e a Nasa.  
**Lucas de Oliveira Ribeiro**

✉ Adoraria que a seção Fazendo Arte  
tivesse mais páginas.  
**Ingrid, 9 anos**



A Isabelle F. Venes  
diz que não perde  
uma RECREIO.

NAVIRAÍ - MS



O lago S. de Lira,  
de 10 anos, adora  
desenhar personagens  
famosos do cinema.

OSASCO - SP



Este é o desenho  
do Enzo G. Rizzo, que  
curte o Bob Esponja.

SANTANA DO PARNAIBA - SP

Olá, pessoal! Gosto  
muito da revista  
e, por isso, queria  
dar estas dicas:  
sugiro uma matéria  
sobre como se  
alimentar bem e  
mais jogos.

LUCAS WILSON M. GOMES  
VILA VELHA - ES



A Rosana P. Oliveira  
caprichou no Dave,  
o Bárbaro.

LAVRAS - MG

Curto demais  
a RECREIO e os  
esportes radicais!

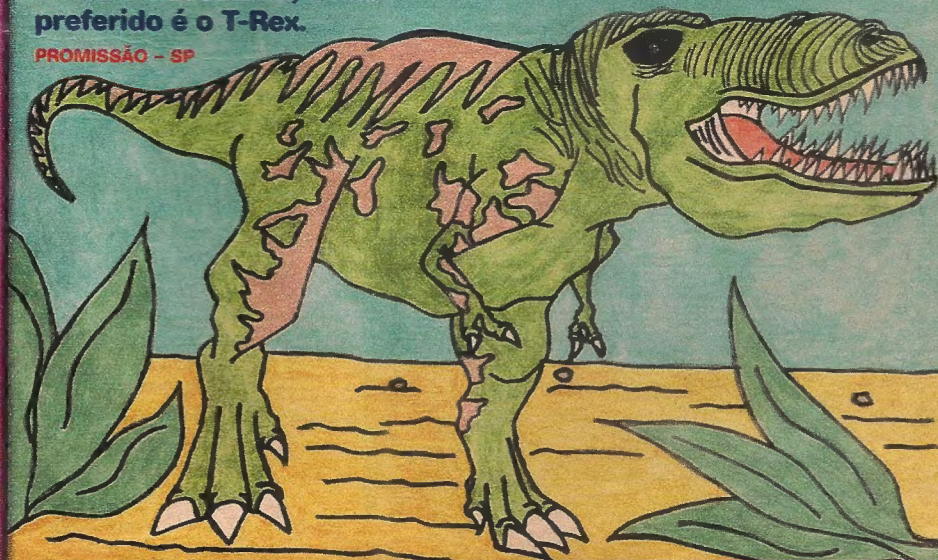
MARCO AURÉLIO, 9 ANOS  
RIO DE JANEIRO - RJ

Olá, RECREIO!  
Minha sugestão é  
que vocês façam  
uma coleção de  
dragões. Em cada  
edição, poderia vir  
um minidragão  
no envelope.

EDUARDO RICHTER  
CORUPÁ - SC

A Maisa S. Teiri, de 13 anos,  
adora dinossauros, e seu  
preferido é o T-Rex.

PROMISSÃO - SP



Bichos



© 2002 United Features Synd./Interco. Press

por Fred Wagner

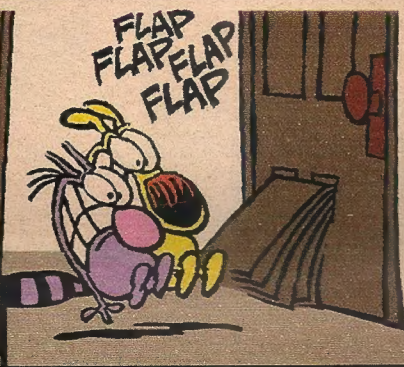
Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Mamãe Ganso



© 2002 United Features Synd./Interco. Press

por Mike Peters

## SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23



Página 28

- A ZAZUCA
- B NINA
- C NANÁ
- D MANDUZA
- E BADULA
- F LILICA
- G GIGI

Página 39

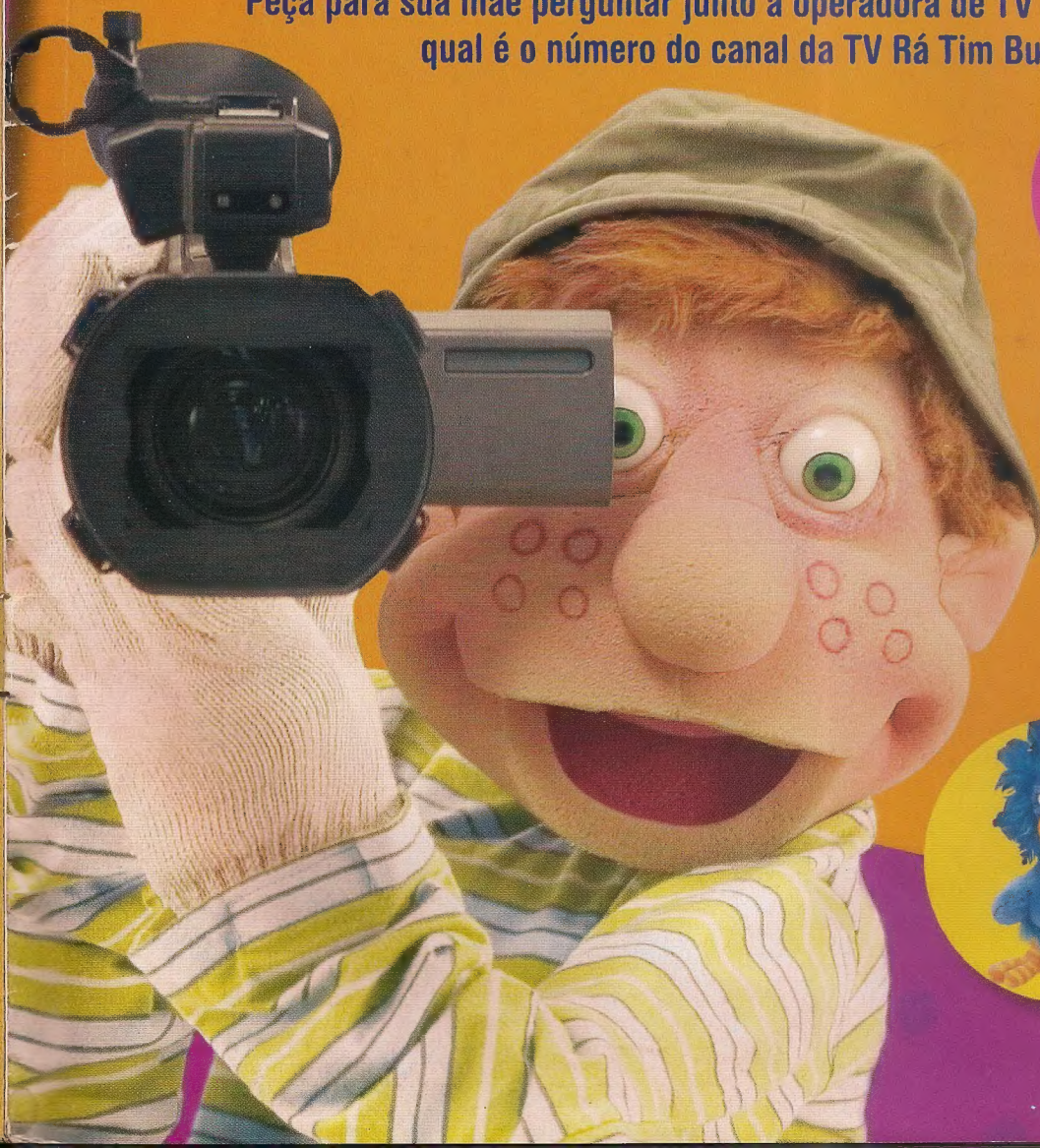


**Rá  
Tim  
Bum**

O QUE É UM  
PONTINHO VERMELHO  
NO MEIO DA SALA?

É A MARCA DA TV RÁ TIM BUM.  
SINAL DE QUE A DIVERSÃO ESTÁ NA SUA TV.

Peça para sua mãe perguntar junto à operadora de TV por assinatura  
qual é o número do canal da TV Rá Tim Bum.



**CULTURA**

Fundação Padre Anchieta

**Você vai se divertir muito  
com esta amostra.  
Seus amigos e família,  
também.**

SAC Mattel: 0800 55-0780



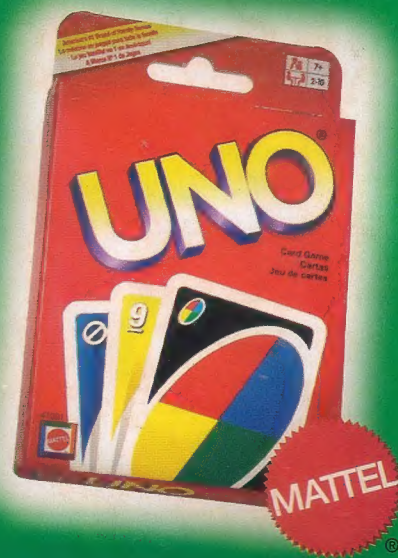
**Tente se livrar das suas cartas.**



**Use as cartas de ação contra os adversários.**



**Quando restar uma carta, grite: UNO.**



**O JOGO ORIGINAL ESTÁ NAS PRINCIPAIS  
LOJAS DE BRINQUEDOS. MUITO MAIS  
DIVERSÃO PARA VOCÊ, SUA FAMÍLIA E AMIGOS.**